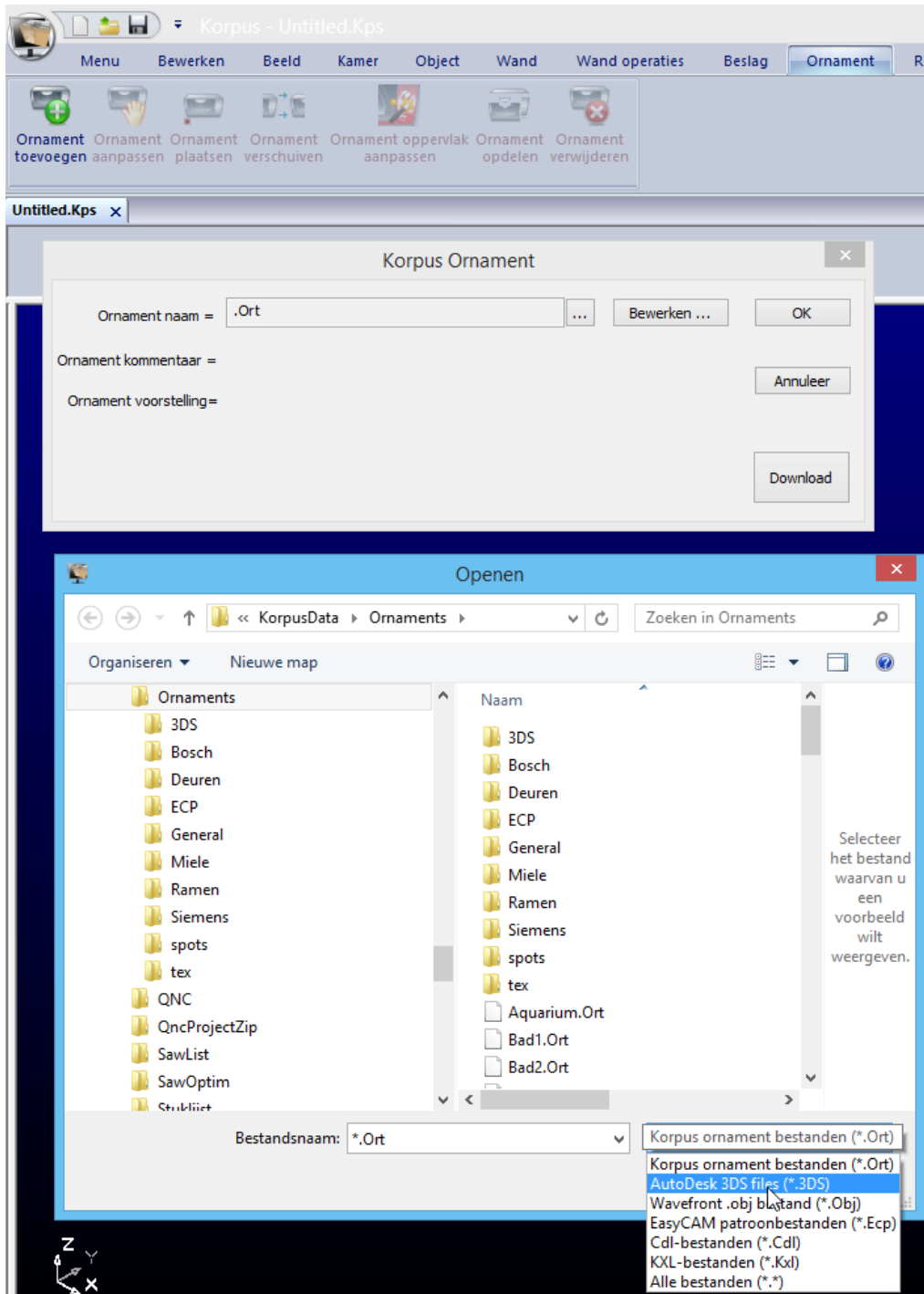


Hoe een 3DS bestand inlezen en aanpassen in Korpus

Begin van een lege nieuwe tekening

Vervolgens “Ornament” → “Ornament toevoegen” → “Importeer nieuw ...”

Naast “Ornament naam =” klik op “...”



Kies rechts bij de filter voor “AutoDesk 3DS files (*.3DS)”

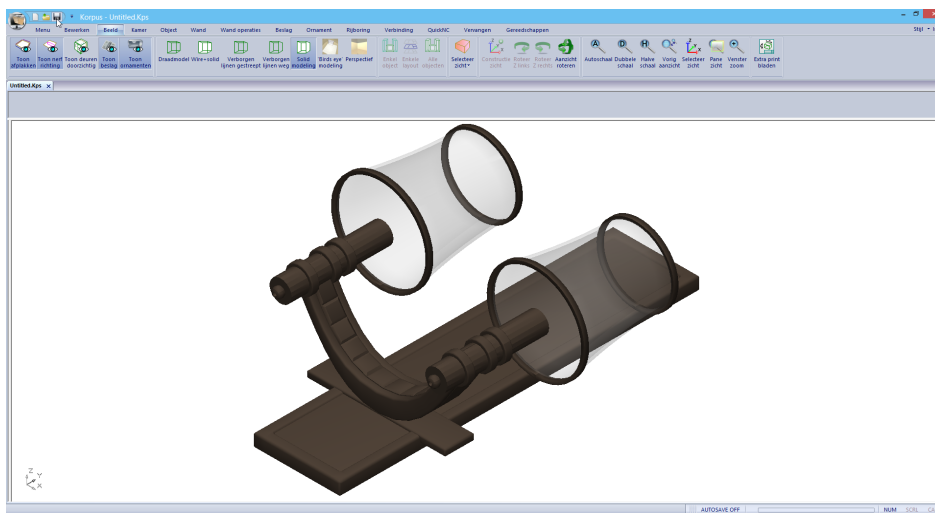
Waarna u uw te importeren bestand kiest. Klik op “OK” om het ornament verder te bewerken in Korpus.

Controleer eerst de schaal van uw ornament door een leeg object toe te voegen van bijvoorbeeld 1000x1000x1000.

Wanneer de schaal aangepast moet worden kan u dit door bij “Ornament” → “Ornament oppervlakte aanpassen” te kiezen. Kies het ornament wat aangepast moet worden, duid daarna de vlakken aan die aangepast moeten worden. Voor het verscalen zal dit “Alle” moeten zijn. Klik op “OK” en kies in het menu “Verschalen”. U kan vervolgens een verscaling in X, Y en Z uitvoeren. Standaard staat “1” ingevuld, deze waarde zorgt ervoor dat de originele schaal behouden blijft.

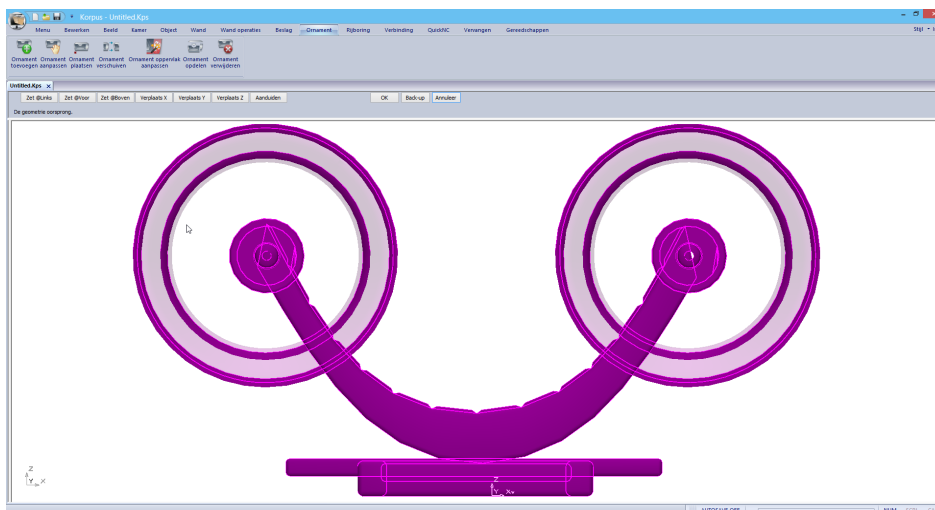
Nadat u de schaal heeft aangepast moet u controleren dat de oriëntatie correct is voor Korpus. Elk nieuw ornament moet gepositioneerd worden alsof het op de grond ligt. Wanneer u het ornament in de toekomst tegen een wand of op het plafond plaatst, wordt dit automatisch door Korpus juist georiënteerd.

Om de oriëntatie te wijzigen blijft u in hetzelfde menu. Hier kan ook gekozen worden voor “Draaien”. Draai vervolgens rond de nodige as om het ornament plat te leggen. Zie voorbeeld:



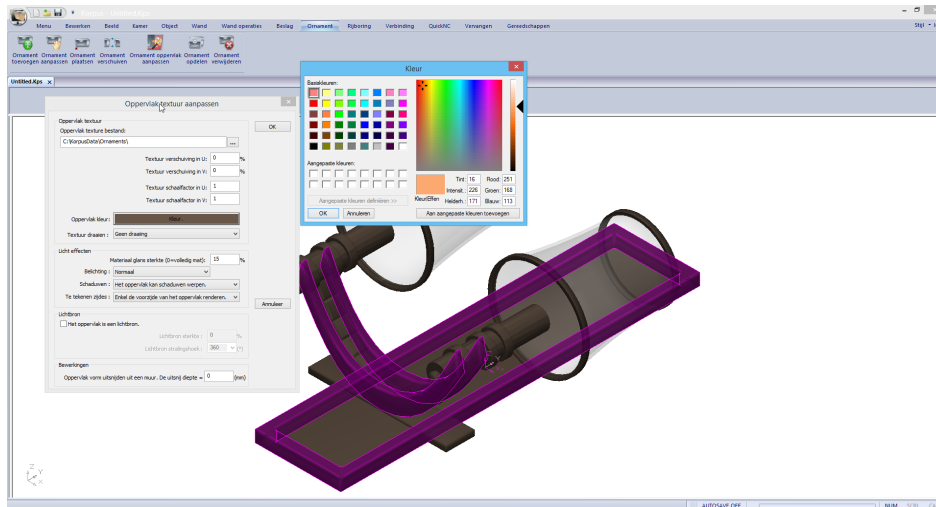
Nu het ornament correct georiënteerd is kunnen we het nulpunt hiervan controleren en eventueel aanpassen.

“Ornamenten” → “Ornament plaatsen” → uw ornament kiezen → “Oorsprong”



Een klein assenstelsel wordt zichtbaar, door de knoppen bovenaan te gebruiken kan u eenvoudig de oorsprong verplaatsen naar eigen wensen.

Eventueel kan u de kleuren en/of bitmaps wijzigen van het ornament door te kiezen voor “Ornament oppervlakte aanpassen”. Duid het oppervlak aan dat u wilt wijzigen en kies daarna voor “Oppervlak”.



U kan kiezen om een bitmap te plaatsen op het oppervlak, de kleur te wijzigen of eventueel er een lichtbron van te maken.

Zodra u de aanpassingen uitgevoerd heeft die u nodig acht, is het ornament klaar om te exporteren. “Menu” → “Exporteren” → “Ornament groep” → Ornament(en) kiezen → selectie menu “Ornament” → opslaan onder een naam.